**선린대학교**

20611 김준서, 20616 손성호, 20618 이대관, 20619 이성현

**2048**

직관적이다. 처음 본 사람도 몇 번 눌러보면 바로 이해가 될 정도로 직관적이고 규칙이 단순하다. 그러면서도 난이도가 쉽지만은 않다. 플레이타임이 짧기 때문에 간단히 즐길 수 있다. 그 때문에 빨리 질리는 느낌은 있지만 가끔씩 하기 좋은 게임이다.

**지뢰찾기**

지뢰찾기는 과거 윈도우즈 OS 기본탑재 게임이었기에 접근성이 매우 높고, 혼자서 플레이 가능하며, 간단하지만 추리력을 요하는 룰을 지니고 있다. 현재도 구글에 지뢰찾기 또는 minesweeper를 검색하여 무료로 플레이 가능하고 피곤하지 않기 때문에 오래 플레이 할 수 있다.

**Monument Vally**

스마트폰 인디 게임  
주인공을 목적지까지 이동시키는 게임  
여러 착시와 장치들을 이용하여 퍼즐의 난이도를 높임  
아름다운 BGM, 아름다운 비주얼 (2014 Unity Award 3D Virtual 수상)  
스토리를 자연스럽게 퍼즐에 녹임

**Tetris**

간단한 디자인 + 간단한 규칙 + 파고들면 끝이 없는 게임성 = 많은 플레이  
전체적으로 규칙도 간단하고 이동 방법이나 디자인도 간단하지만 의외로 마스터하기 힘든 게임이며, 이 때문에 많은 사람들이 지금도 플레이하고 있다.  
또한 듣다 보면 은근히 중독성 있는 BGM과, 간단하고 재미있는 게임임에도 불구하고 하다 보면 머리를 써야 하는 점 등이 플러스 요인이 된 것 같다.  
또한 초기에 한 광고 효과 역시 엄청난데, 그냥 소련에서 만들어진 게임을 소련+공산주의 기믹과 함께 ‘철의 장막 뒤에서 만들어진 미지의 게임’이라고 광고하였다.